The Peach Festival

The Peach Festival

Das Dorf schläft, die Uhr schlägt Mitternacht. Ein schwacher Schimmer erfüllt die leeren Straßen. Ein wundersamer Markt erscheint, mit geisterhaften Händlern und Kunden, die bereit sind für Geschäfte. Das Pfirsichfest hat begonnen! Zu den kostbaren Waren gehören Gold, Edelsteine, Teeblätter, Gewürze, antikes Porzellan und die prächtigen Pfirsiche der Unsterblichkeit. Sie sind ein Geschenk von Mutter Erde und wachsen nur alle dreitausend Jahre. Und sie sind bei den Besuchern des Festes sehr begehrt.

Peach Festival ist frei inspiriert von dem populären literarischen Werk "Die Reise in den Westen" aus dem 16. Jahrhundert, einem der größten klassischen chinesischen Romane. Dies ist ein schnelles Spiel, das in dieser fantastischen Welt angesiedelt ist und bei dem alle Spieler denselben Würfelwurf verwenden, um ihre Entscheidungen zu treffen. Ziel ist, aufsteigende Zahlen in Warenspalten zu platzieren, um Punkte zu sammeln und hilfreiche Kettenreaktionen zu erzeugen. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten zu punkten, und der beste Händler gewinnt!

Spielmaterial

1 Block Marktblätter

24 Auftragskarten

5 Bleistifte

5 Warenwürfel

Vorbereitung

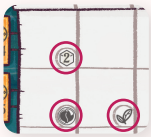
1. Gebt jedem Spieler ein Marktblatt aus dem Block. Jeder platziert es zusammen mit einem Bleistift vor sich.
2. Mischt alle Auftragskarten und bildet daraus einen verdeckten Stapel in der Tischmitte. Teilt jedem Spieler 2 Karten aus. Jeder wählt aus seinen Karten 1 Karte aus, die er offen vor sich legt. Die übrigen werden unter den Stapel gelegt.
3. Jeder Spieler sieht sich die 2 kleinen Warensymbole oben rechts auf seiner Auftragskarte an und notiert auf seinem Marktblatt eine "0" in das oberste Feld der entsprechenden Warenspalten.
4. Legt 2 Auftragskarten offen und für alle sichtbar in die Tischmitte. Sie bilden die Allgemeinen Auftragskarten.
5. Jeder Spieler schreibt seinen Namen oben rechts auf sein Marktblatt.
6. Legt die 5 Warenwürfel für jeden erreichbar bereit.

Marktblatt Übersicht

Jeder Spieler hat das gleiche Marktblatt vor sich liegen, auf das er in jeder Runde des Spiels Notizen macht.

Waren - Die Spieler füllen diese Spalten von oben nach unten mit Zahlen aus und befolgen dabei die Zwei Goldenen Regeln von Seite 4.

Spaltenbelohnungen - Jedes Mal, wenn ein Spieler eine "3" und/oder auf ein Kistenfeld notiert, markiert er diese Spalte oben und kann eine Belohnung erhalten. Diese werden auf Seite 7 erklärt.



Marktbelohnungen - Beim Ausfüllen der Warenspalten können die Spieler die zahlreichen abgebildeten Marktbelohnungen erhalten. Diese werden auf Seite 8 erklärt.

Solomodusleiste - Sie wird nur im Solomodus verwendet, der auf Seite 9 erklärt wird.

Pfirsiche - Die Spieler können Pfirsiche essen, um Vorteile im Spiel zu erhalten. Jeder unverzehrte Pfirsich ist am Ende 1 Siegpunkt wert. Die Spieler können während des Spiels neue Pfirsiche erhalten, indem sie das leere Feld oben links ausfüllen. Dies wird auf Seite 7 genauer erklärt.

Punktemultiplikatoren - Die Spieler erhalten Punkte in der Schlusswertung, indem sie diese Punktemultiplikatoren für Waren einsetzen. Dies wird auf Seite 9 erklärt.

Händler - Die Spieler können diese Händler anwerben, um Pfirsiche und jeweils 2 Siegpunkte zu erhalten.

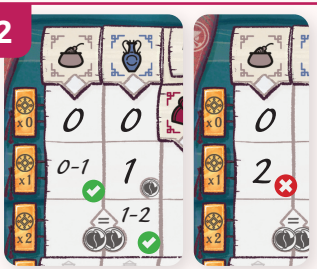
Erledigte Aufträge - Am Ende markieren die Spieler für jede Auftragskarte, die sie erfüllt haben, ein Kästchen in diesem Abschnitt und erhalten dafür je 10 Siegpunkte.

Goldene Regeln

1

Die erste Zahl, die in eine Spalte geschrieben wird, muss eine 0 sein.

2



Jede notierte Zahl muss gleich oder genau 1 höher sein als die vorherige Zahl in dieser Spalte.

Auftragskarten

Auftragskarten zeigen Ziele, auf die jeder Spieler hinarbeitet. In der Vorbereitung werden 2 Allgemeine Auftragskarten in die Tischmitte gelegt. Man erhält außerdem eigene Auftragskarten während der Vorbereitung sowie durch Spaltenbelohnungen.

Jede Auftragskarte zeigt zwei Reihen von Symbolen, die je eine Bedingung darstellen, um die Karte zu erfüllen. Die obere Reihe wird in Mehrspielerspielen verwendet, die untere nur im Solospiel. Am Ende dieses Regelwerks befindet sich ein Glossar, in dem alle Bedingungen der Auftragskarten erklärt werden.

Die Warensymbole oben rechts werden nur bei der Vorbereitung verwendet und zeigen die Rohstoffe an, mit denen der Spieler beginnt, der diese Karte wählt. Die Nummer unten rechts ist eine einmalige ID für die Karte und wird als Referenz und als Entscheidungshilfe für die Zugreihenfolge verwendet.

Spielablauf

Das Spiel läuft über mehrere Runden, die jeweils aus 3 aufeinanderfolgenden Schritten bestehen. Alle Spieler führen die Schritte gleichzeitig aus, ehe sie mit dem nächsten Schritt fortfahren.

Rundenverlauf

1. **Würfeln** - Ein beliebiger Spieler wirft alle Würfel.
2. **Spieleraktionen** - Die Spieler wählen gleichzeitig, ob sie Waren entsprechend den Würfeln nehmen oder einen Pfirsich.
3. **Spielende prüfen** - Ist die Endspielbedingung nicht erfüllt, startet eine neue Runde mit dem 1. Schritt.

Würfeln

Ein beliebiger Spieler würfelt alle 5 Warenwürfel in der Tischmitte und platziert die Ergebnisse so, dass alle sie sehen können.

Spieleraktionen

Nach dem Würfeln entscheiden alle Spieler gleichzeitig, ob sie **Waren nehmen** oder **einen Pfirsich nehmen.**

Waren nehmen

Es gibt 6 Arten von Waren auf den Würfeln, die Anzahl der Waren, die genommen werden kann, variiert von Runde zu Runde.

Alle Spieler müssen gleichzeitig die folgenden Schritte ausführen:

1. Man wählt eine Warenart und zählt die Würfelseiten, die dieses Symbol zeigen. Es **ist** erlaubt, eine Ware zu wählen, deren Symbol auf 0 Würfelseiten abgebildet ist. Mehrere Spieler dürfen dieselbe Ware wählen, es gibt dafür weder einen Vorteil noch eine Strafe.

Beispiel: Bei diesem Wurf können die Spieler aus den folgenden Optionen wählen: 3 Teeblätter, 1 Gewürz, 1 Seide, 0 Edelsteine, 0 Gold oder 0 Porzellan.

Man verzehrt wahlweise **einen** Pfirsich, um die Auswahl anzupassen. Dies geschieht, indem man ein ausgefülltes Pfirsichfeld in seinem Vorrat unten links auf seinem Blatt durchstreicht. Hinweis: Graue Pfirsiche stehen erst zur Verfügung, wenn der Spieler sie ausgefüllt hat; siehe Aktion "Einen Pfirsich nehmen". Die Spieler beginnen mit 2 verfügbaren Pfirsichen und können weitere durch Aktionen und Belohnungen erhalten. Nach dem Verzehr eines Pfirsichs erhält man einen der folgenden Effekte:

- **Manipulieren** - Die Anzahl der gewählten Ware um 1 erhöhen oder erniedrigen. Die Anzahl kann bis auf 0 erniedrigt werden.
- **Beeindrucken** - Eine zweite Ware aus dem Wurf wählen, die sich von jener aus dem 1. Schritt unterscheidet. Im 3. Schritt darf man beide Waren verwenden.
- **Tauschen** - Die Art der gewählten Ware ändern, ohne die Anzahl zu ändern. Man darf die Anzahl **nicht** erhöhen, auch wenn von der getauschten Warenart weitere Würfel ausliegen. Es werden keine Würfel angepasst, betroffen ist nur der Spieler, der den Pfirsich für diesen Bonus verzehrt hat.

2. Sofern die Auswahl die Zwei Goldenen Regeln erfüllt (siehe Seite 4), notiert der Spieler die **exakte** Anzahl der gewählten Ware in das oberste leere Feld der zugehörigen Spalte. Auch nach dem Einsatz eines Pfirsicheffekts gelten die Zwei Goldenen Regeln für jede Zahl, die auf Marktblätter notiert wird.
3. Möglicherweise erhält man Spalten- und/oder Marktbelohnungen gemäß den Bonus-Symbolen, auf die man auf dem Marktblatt geschrieben hat, bzw. je nach notierter Zahl. Für Spaltenbelohnungen siehe Seite 7, für Marktbelohnungen siehe Seite 8.

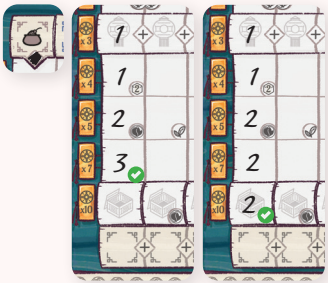
Einen Pfirsich nehmen

Ein Spieler darf das Würfelergebnis ignorieren und stattdessen 1 Pfirsich nehmen. Dazu füllt er in seinem Vorrat das leere Pfirsichfeld aus, das am weitesten links oben steht. Hat er keine leeren Pfirsichfelder mehr, erhält er nichts. Erfüllt das neu ausgefüllte Feld eine der beiden Bedingungen, erhält er die folgenden Vorteile:

- **Neben einem grauen Pfirsich in derselben Reihe** - Fülle als Bonus auch das graue Pfirsichfeld aus. Sind dort mehrere davon in einer Reihe, fülle sie alle aus.
- **Letztes Pfirsichfeld in einer Reihe** - Erhalte den rechts daneben gezeigten Bonus. Notiere eine beliebige Anzahl (im Fall von ❄) oder eine 2 ins oberste leere Feld einer beliebigen Warenspalte. Es gelten die Zwei Goldenen Regeln.

Spaltenbelohnungen

Sobald ein Spieler eine "3" in ein beliebiges Feld und/oder eine Zahl in das untere Feld einer Spalte mit Kistensymbol schreibt, **muss** er sofort das Kästchen oben in dieser Spalte markieren. Dann kann er eine der beiden folgenden Spaltenbelohnungen erhalten:



- Streiche 1, 2 oder 3 ausgefüllte Pfirsiche durch, um die gleiche Anzahl Auftragskarten vom Stapel zu ziehen. Wähle 1 davon aus und lege sie offen vor dich hin, dann schiebe die verbleibende(n) Karte(n) ganz nach unten in den Stapel. Im seltenen Fall, dass mehrere Spieler Karten ziehen wollen und der Stapel nicht ausreicht, agieren sie in aufsteigender Reihenfolge gemäß der ID-Nummer auf ihrer zuletzt gezogenen Auftragskarte.
- Wirb den äußersten linken unmarkierten Händler an, indem du sein Symbol markierst. Du erhältst sofort die Anzahl Pfirsiche, die auf ihm angegeben ist. Diese Belohnung kann höchstens 3-mal pro Spiel gewählt werden.

Kann ein Spieler keine der beiden Belohnungen erhalten (weil er keine Pfirsiche hat, der Auftragsstapel leer ist oder er alle 3 Händler angeworben hat), erhält er keine Belohnung, muss aber trotzdem das Kästchen Spaltenbelohnung markieren.

Die Spieler können nur 1 Spaltenbelohnung pro Runde erhalten, auch wenn mehrere Spaltenkästchen in derselben Runde ausgefüllt wurden.

Marktbelohnungen

Dieser Abschnitt zeigt unten die Symbole für die Marktbelohnung und erklärt, was sie bewirken, wenn sie aktiviert werden. Zu beachten: Alle Belohnungen müssen den Zwei Goldenen Regeln folgen. Einige Belohnungen erlauben, neue Felder auszufüllen. Wenn diese auch Marktbelohnungen enthalten, erhält man auch diese.

Belohnungen können in beliebiger Reihenfolge erworben werden.

Erhalte 1 Pfirsich, sobald eine beliebige Zahl in dieses Feld geschrieben wird.

Erhalte 2 Pfirsiche, wenn die Zahlen in den links und rechts angrenzenden Feldern identisch sind.

Wirf 1 Warenwürfel und schreibe eine beliebige Zahl in das oberste leere Feld der entsprechenden Spalte. Achte darauf, dass du würfelst, nachdem alle Spieler ihre Aktion für diese Runde abgeschlossen haben. Wenn die gewürfelte Ware keine leeren Felder in ihrer Spalte hat, darf der Spieler den Würfel auf eine beliebige Seite drehen, ehe er eine Zahl notiert.

Notiere die gezeigte Zahl ins oberste Feld einer beliebigen Spalte, in der sie zulässig ist.

Notiere eine zulässige Zahl im obersten leeren Feld der Spalte “Gewürze”.

Notiere eine zulässige Zahl im obersten leeren Feld der Spalte “Teeblätter”.

Das Laternenfest findet in der Reihe mit diesen Symbolen statt. Es gibt keine unmittelbare Belohnung für das Ausfüllen eines solchen Feldes, aber bei der Schlusswertung sind die Zahlen auf diesen Feldern, das Vierfache an Punkten wert.

Spielende prüfen

Das Spiel endet sofort nach Abschluss einer Runde, in der mindestens ein Spieler 5 oder mehr Felder seiner Spaltenbelohnungen markiert hat. Ist dies am Rundenende nicht der Fall, beginnt eine neue Runde mit dem Schritt “Würfeln”.

Schlusswertung

Sobald das Spiel beendet ist, müssen die Spieler eine Schlusswertung vornehmen, indem sie die folgenden Elemente auf ihren Marktblättern markieren:

1. Addiere alle Zahlen in der Reihe des Laternenfestes und nimm das Ergebnis mal 4. Schreibe das Resultat in das Feld rechts von der Reihe.
2. Bestimme für jede Warenspalte die Zahl im Feld, das dem unteren Kistensymbol am nächsten ist oder sich darauf befindet. Multipliziere die Zahl mit dem Multiplikator auf der linken Seite des Warenrasters für die entsprechende Zeile. Schreibe das Ergebnis in das Feld unter jeder Spalte. Addiere die Zahlen in den Spalten und schreibe das Ergebnis in das Feld rechts neben der untersten Zeile.
3. Markiere für jede erfüllte Auftragskarte ein Kästchen im zugehörigen Bereich unten rechts auf dem Marktblatt. Das Erfüllen einer Karte hängt von der gezeigten Bedingung ab. Bei Gleichstand gilt die Karte von allen betreffenden Spielern als erfüllt.
   Die Spieler können sowohl eigene Auftragskarten als auch die 2 Allgemeinen Auftragskarten in der Tischmitte erfüllen. Es können maximal 8 Auftragskarten erfüllt werden. Multipliziere die Anzahl deiner erfüllten Auftragskarten mit 10 und schreibe das Ergebnis in das Feld rechts neben diesem Bereich.
4. Zähle die angeworbenen Händler und multipliziere diese Zahl mit 2. Schreibe das Ergebnis in das Feld rechts neben diesem Bereich.
5. Zähle die unverzehrten ausgefüllten Pfirsiche in deinem Vorrat und schreibe diese Zahl in das dafür vorgesehene Feld unten rechts auf dem Marktblatt.
6. Addiere die Punkte aus den Schritten 1 bis 5 und schreibe das Ergebnis in das dafür vorgesehene Feld in der rechten unteren Ecke des Marktblatts. Das ist deine finale Punktzahl!

Wer am Ende die höchste Punktzahl hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler mit dem gleichen Ergebnis den Sieg.

Solomodus

Befolge die Vorbereitungen für Mehrspieler ohne Änderungen.

Schwierigkeitsgrade

Jedes Solospiel wird über eine bestimmte Anzahl von Runden gespielt. Vor der ersten Runde musst du dich entscheiden, mit welchem Schwierigkeitsgrad du spielen möchtest.

- Leicht (grün) - 17 Runden.
- Mittel (orange) - 15 Runden.
- Schwer (rot) - 13 Runden.

Solo Spielablauf

Das Solospiel wird nach den Mehrspieler-Regeln gespielt, mit folgenden Änderungen:

Rundenerfassung

Bevor du in jeder Runde würfelst, markierst du den obersten leeren Kreis auf der Rundenleiste am linken Rand des Marktblatts. Wenn in diesem Kreis eine Marktbelohnung steht, erhältst du sie sofort.

In der ersten Spielrunde markierst du den Kreis mit der Farbe des gewählten Schwierigkeitsgrades.

Solo Spaltenbelohnungen

Beide Optionen der Spaltenbelohnung werden im Solomodus verändert.
Jedes Mal, wenn du ein Spaltenbelohnungsfeld markierst, wähle eine der beiden folgenden Optionen:

- Iss 2 Pfirsiche, um 1 der 2 Allgemeinen Auftragskarten zu nehmen und sie zu deinen anderen Auftragskarten zu legen. Wirf die andere ab und ziehe 2 neue vom Stapel, die nun beide als Allgemeine Auftragskarten gelten.
- Wirb den äußersten linken unmarkierten Händler an, indem du sein Symbol markierst. Du erhältst sofort die Anzahl Pfirsiche, die auf ihm angegeben ist. Dann musst du die beiden aktuellen Allgemeinen Auftragskarten entfernen und sie in die Schachtel legen. Danach ziehe 2 Karten vom Stapel und lege sie offen vor dich hin, diese gelten als Allgemeine Auftragskarten. Diese Belohnung kann höchstens 3-mal pro Spiel gewählt werden.

Spielende prüfen

Falls der unterste Kreis auf der Rundenleiste nicht ausgefüllt ist, gehst du in die nächste Runde, indem du den höchsten leeren Kreis markierst und würfelst.
Falls der unterste Kreis der Rundenleiste ausgefüllt wurde, endet das Spiel sofort und du musst die Schlusswertung durchführen.

Schlusswertung

Befolge die Regeln der Mehrspieler-Schlusswertung mit folgenden zwei Ausnahmen:

- Prüfe **nicht**, ob du eine der Allgemeinen Auftragskarten erfüllt hast. Nur Karten, die du selbst genommen hast, zählen für die Schlusswertung.
- Verwende nur die unterste Reihe der Bedingungssymbole jeder Auftragskarte.

Protokolliere deinen Schwierigkeitsgrad und deine Schlusswertung. Versuche jedes Mal beim Solospiel, deine vorherige Punktzahl zu übertreffen!

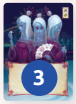
Glossar Auftragskarten

Mehrspieler: Du hast die meisten Gewürzfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst mindestens 7 Gewürzfelder ausfüllen.

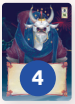
Mehrspieler: Du hast die meisten Porzellanfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst mindestens 7 Porzellanfelder ausfüllen.



Mehrspieler: Du hast die meisten Seidenfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst alle Seidenfelder ausfüllen.

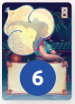


Mehrspieler: Du hast die meisten Teeblätterfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst alle Teeblätterfelder ausfüllen.

Mehrspieler: Du hast die meisten Edelsteinfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst alle Edelsteinfelder ausfüllen, in ihrer Spalte muss eine “3” stehen.

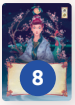


Mehrspieler: Du hast die meisten Goldfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst alle Goldfelder ausfüllen, in ihrer Spalte muss eine “3” stehen.

Mehrspieler: Du hast die meisten kombinierten Gewürz- und Goldfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst zusammen mindestens 12 Felder in den Spalten Gewürze und Gold ausfüllen.



Mehrspieler: Du hast die meisten kombinierten Seide- und Porzellan felder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst zusammen mindestens 12 Felder in den Spalten Seide und Porzellan ausfüllen.

Mehrspieler: Du hast die meisten kombinierten Teeblätter- und Edelsteinfelder mit beliebigen Zahlen ausgefüllt.

Solo: Du musst zusammen mindestens 12 Felder in den Spalten Teeblätter und Edelsteine ausfüllen.

Mehrspieler: Du hast in der Laternenfest-Reihe die wenigsten Punkte erzielt.

Solo: Erziele in der Laternenfest-Reihe 32 Punkte oder weniger.

Mehrspieler: Du hast die meisten unverzehrten Pfirsiche.

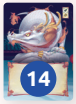
Solo: Du musst mindestens 7 unverzehrte Pfirsiche haben.

Mehrspieler: Du hast die meisten Pfirsiche verzehrt.

Solo: Verzehre mindestens 18 Pfirsiche.

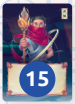
Mehrspieler: Du hast die meisten mit “1” beschrifteten benachbarten Felder. Dies kann sich über mehrere Spalten erstrecken.

Solo: Du hast mindestens 5 mit “1” beschriftete benachbarte Felder. Dies kann sich über mehrere Spalten erstrecken.



Mehrspieler: Du hast die meisten mit “0” beschrifteten Felder.

Solo: Du hast mindestens 8 mit “0” beschriftete Felder.



Mehrspieler: Du hast die meisten Reihen, die in allen Feldern Zahlen haben.
Solo: Du hast mindestens 5 Reihen, die in allen Feldern Zahlen haben.

Beachte, dass einige Reihen mehr Felder haben als andere und alle Reihen für den Auftrag in Betracht gezogen werden.

Mehrspieler: Du hast die längste perfekte Abfolge von benachbarten Feldern.
Eine perfekte Abfolge beginnt in einem Feld mit beliebiger Zahl und geht weiter zu einem Nachbarfeld (Spaltenüberschreitung erlaubt), das genau eine Zahl höher ist. Dasselbe Feld darf in einer Folge nicht mehrmals verwendet werden.

Solo: Du hast eine perfekte Abfolge aus mindestens 5 Feldern.

Mehrspieler: Du hast die größte Gruppe benachbarter Felder mit "2" in einer einzigen Reihe.

Solo: Du hast mindestens 5 benachbarte Felder mit "2" in einer einzigen Reihe.

Mehrspieler: Du hast die wenigsten leeren Felder in den Warenspalten.

Solo: Du hast 12 oder weniger leere Felder in den Warenspalten.

Mehrspieler: Du hast die meisten ausgefüllten Felder mit Kistensymbol.

Solo: Fülle mindestens 2 Felder mit Kistensymbol aus.

Mehrspieler: Du hast die meisten Punkte in der Laternenfest-Reihe.

Solo: Erziele mindestens 36 Punkte in der Laternenfest-Reihe.

Mehrspieler: Du hast die meisten angeworbenen Händler.

Solo: Wirb mindestens 2 Händler an.

Mehrspieler: Du hast die meisten Gesamtpunkte aus allen Warenspalten.

Solo: Erziele mindestens 120 Punkte aus allen Warenspalten.

Mehrspieler: Du hast die höchste Punktzahl einer einzelnen Warenspalte.

Solo: Du hast mindestens eine Warenspalte mit genau 21 oder 28 Punkten.

Mehrspieler: Du hast von allen die höchste Zahl in ein beliebiges Feld notiert.

Solo: Du hast mindestens eine "4" in ein beliebiges Feld notiert.

Credits

Spieldesign:
Francesco Testini und Dario Massarenti
Künstlerische Leitung & Illustrationen:
Paolo Voto
Verlag: ThunderGryph Games
Projektmanager: Gonzalo Aguirre Bisi
Redaktion: Pierpaolo Paoletti
Textredaktion: Jonathan Cox
Lektorat: Cristina Aguirre Bisi
Deutsche Übersetzung: Matthias Leo Webel
Grafikdesign: Daniel Tosco
Muster: Erick Tosco
Danke für die Unterstützung an:
Cristina Bisi und Luis González

Digitales Regelheft

Digitales Regelheft erhältlich auf thundergryph.com/rulebooks

Av. República Argentina 24 2º
41011 Sevilla España
www. thundergryph.com
© 2023 ThunderGryph Games,
All rights reserved.